PC BASKET

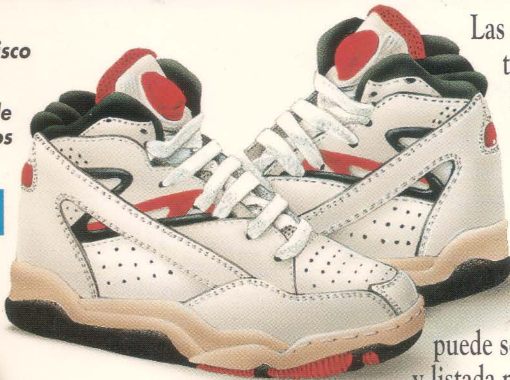
El programa de baloncesto más completo para ordenadores PC y compatibles

1.995 Ptas

***REQUIERE** PC 286 o superior con 640 K de memoria RAM, tarjeta gráfica VGA, disco duro y disquetera 3.5" de alta densidad.*

***INCLUYE** disquete 3.5" HD con 3 megas de programa, datos, digitalizaciones, sonidos y músicas.*

DISQUETE 3.5" HD EN EL INTERIOR



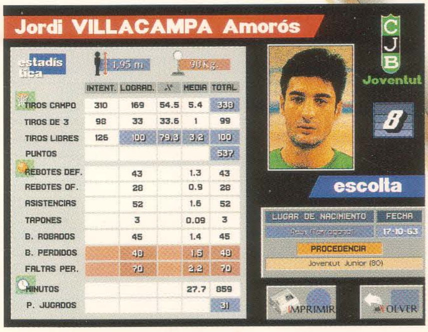
Las animaciones son tan reales que sentirás la emoción de un partido de baloncesto retransmitido en directo.

Toda la información y estadística de la base de datos puede ser consultada, comparada y listada por impresora.

PC BASKET se maneja de forma sencilla e intuitiva gracias al uso del ratón (o teclado) e iconos de acciones.

Tu puesto es el de entrenador: selecciona el quinteto inicial, cambia jugadores, pide tiempos muertos, elige jugada...

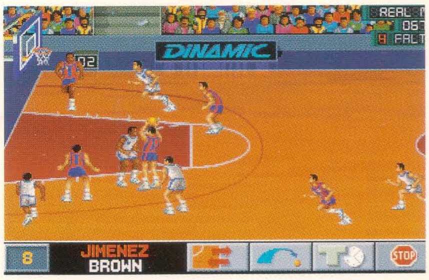
UNA BASE DE DATOS MULTIMEDIA



	INTENT.	LOGRAD.	%	MEDIA	TOTAL
TIROS CAMPO	310	169	54.5	5.4	338
TIROS DE 3	98	33	33.6	1	99
TIROS LIBRES	126	100	79.3	3.2	100
PUNTOS					537
REBOTES DEF.		43		1.3	43
REBOTES OF.		28		0.9	28
ASISTENCIAS		52		1.6	52
TAPONES		3		0.09	3
B. ROBADOS		45		1.4	45
B. PERDIDOS		48		1.5	48
FALTAS PER.		70		2.2	70
MINUTOS				27.7	859
P. JUGADOS					31

LAS ESTADÍSTICAS COMPARADAS

LOS PLAY-OFFS'93 INTERACTIVOS



Recomendado por **pcmanía**

Con el soporte técnico de **GIGANTES del Basket**

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

TODO EL BASKET DEL MUNDO EN TUS MANOS

GIGANTES del Basket semanal

PCBASKET

SUMARIO

EDITORIAL..3

CARTA DEL DIRECTOR DE GIGANTES..4

1.-REQUISITOS DEL SISTEMA..4

2.-INSTALACION Y DESINSTALACION EN EL DISCODURO...4
INSTALACION, DESINSTALACION.

3.-CARGANDO PC BASKET..5
MEMORIA CONVENCIONAL INSUFICIENTE,
CUADRO DE ESCUDOS.

4.-PROTECCION POR MANUAL..6

5.-MANEJO DEL ENTORNO GRAFICO..7
CON TECLADO, CON RATON.

6.-MENU PRINCIPAL..7
IMPRESIONES.

7.-BASE DE DATOS MULTIMEDIA..8
PANTALLA DE SELECCION, CLUB, PALMARES,
PLANTILLA, SELECCION, LAS FICHAS GRAFICAS.

8.-ESTADISTICA COMPARADA..9
OPCIONES, CRITERIOS, LAS MINIFICHAS.

9.-PLAY-OFF´93 INTERACTIVOS..10
SELECCION DE EQUIPO, CUADRO DE ENFRENTAMIENTOS,
GRABAR O CARGAR UN PLAY-OFF, TIPOS DE PARTIDO,
COMIENZA UN PARTIDO, PANTALLA DE DECISIONES,
EL PARTIDO INTERACTIVO,
OPCIONES DE UN PARTIDO INTERACTIVO,
JUGADAS DE ATAQUE, JUGADAS DEFENSIVAS, REBOTES,
PERSONALES, TIROS LIBRES, CAMBIOS, TIEMPOS MUERTOS,
PAUSA-ABORT, INDICADORES,
ESTRATEGIA EN LOS PARTIDOS INTERACTIVOS,
FIN DE PARTIDO, CUARTOS DE FINAL Y SEMIFINALES,
LA FINAL, GANAR LA LIGA.

10.-CARACTERISTICAS TECNICAS DE PC BASKET............16
AGUNOS DATOS DE INTERES, PROGRAMADORES,
USUARIO REGISTRADO, EQUIPO DE DISEÑO,
GARANTIA, COPYRIGHT, SUGERENCIAS PARA LA VERSION
2.0, LINEA DIRECTA.

EDITORIAL

Desde que iniciamos **PCBASKET** *teníamos muy claro nuestro objetivo: producir el programa de baloncesto con mayores posibilidades para el usuario.*

No queríamos realizar una simulación deportiva, ni tampoco una base de datos, por interesante que esta fuera. El proyecto era más ambicioso.

En tus manos tienes el resultado de este esfuerzo, un producto que aúna y relaciona una potente base de datos multimedia, todas las estadísticas comparadas de los mejores equipos del baloncesto nacional y los Play-Offs´93 interactivos.

La idea central de **PCBASKET** *radica en el usuario. Hemos trabajado en un entorno gráfico fácil de manejar, intuitivo y agradable para incrementar la interactividad con el programa. El usuario tiene el control, decide en cada momento qué información visualizar o imprimir, qué datos comparar y qué decisiones tomar en un partido interactivo.*

Para que el producto tuviera el máximo rigor técnico contamos con el apoyo de la revista GIGANTES DEL BASKET. *Nos proporcionaron todas las estadísticas y las fotografías de jugadores y entrenadores. Queremos aprovechar estas líneas para agradecer a Paco Torres, director de* GIGANTES, *el facilitarnos tanto nuestra labor.*

Una vez en vuestras manos nuestra intención es convertir a **PCBASKET** *en un proyecto abierto. Para ello os invitamos a que seáis nuestros mejores críticos y os animamos a escribirnos con sugerencias para mejorar. Con vuestra ayuda la versión 2.0 será mucho más potente.*

PC BASKET

Algo más que un muy buen programa

Sentarse ante un ordenador constituye, la mayoría de las veces, un placer. Hacerlo para disfrutar aumenta esa feliz sensación; pero si además puedes vivir el mundo del baloncesto, para que os voy a contar. Pero lo que **PCBASKET** *os propone es algo mucho mejor que un simple programa. Hace unos años tuve la oportunidad de colaborar con* DINAMIC *en el* FERNANDO MARTIN BASKET MASTER, *que sin duda muchos de vosotros recordaréis, y ahora desde* GIGANTES *volvemos a tener la oportunidad de servir de base de datos para este apasionante programa, aunque para mí la palabra programa se queda un poco corta. Me explicaré: como aficionado al baloncesto me parece alucinante que pueda existir un producto que disponga de las estadísticas acumuladas durante la fase regular por todos y cada uno de los jugadores de los 8 mejores equipos de la Liga* ACB. *En* **PC BASKET** *tú eliges el cinco titular, realizas los cambios, decides las jugadas. En fin, todo lo que puedes encontrar en una cancha de baloncesto real, pero metido en una pantalla en la que tú y sólo tú eres el que decides. Como programa, ¡ Una gozada !. Como aficionado al baloncesto ¡ el no va más!.*

Paco Torres

Paco Torres
Director de la revista
GIGANTES DEL BASKET.

1 REQUISITOS DEL SISTEMA.

PC BASKET requiere:

✓ Ordenador PC con procesador 286 (AT) ó superior.
386 ó superior recomendaddo.

✓ 560K de memoria RAM convencional.

✓ Disquetera de 3,5 pulgadas y alta densidad.(1.44MB)

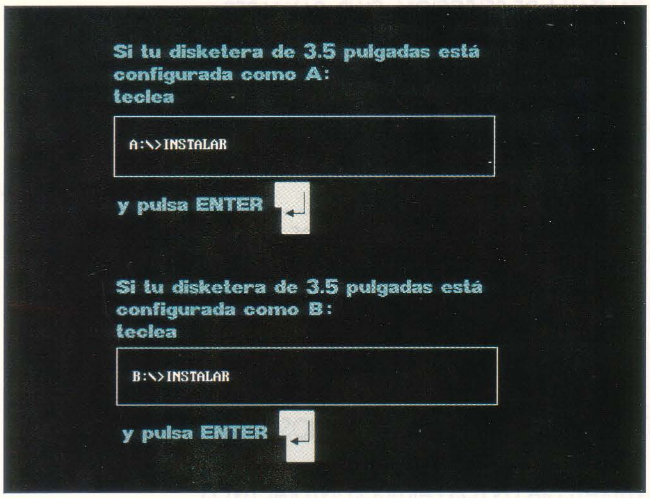
✓ Disco duro con al menos 3MB libres.

✓ Tarjeta gráfica VGA ó superior.

✓ Sistema operativo DOS 3.0 ó superior.

✓ Tarjeta de sonido Sound-Blaster recomendada.

2 INSTALACION Y DESINSTALACION EN EL DISCO DURO.



INSTALACION.

Una vez cargado el sistema operativo y con el cursor en A> ó B> dependiendo del nombre que tengas asignado a la disquetera de 3.5 pulgadas, introduce el disco y teclea:
INSTALAR ...y pulsa ENTER

Aparece una pantalla que detecta las capacidades de tu PC para aprovecharlas al máximo.

Espera unos segundos. El programa queda instalado en tu disco duro en el directorio **PCBASKET** y está listo para cargarlo.

> **Nota:** El directorio abierto tras la instalación es **PCBASKET**, sin espacio entre **PC** y **BASKET**.

DESINSTALACION.

Si quieres instalar **PC BASKET** en otro ordenador primero debes proceder a desistalarlo.

Una vez cargado el sistema operativo y con el cursor en A> ó B> dependiendo del nombre que tengas asignado a la disquetera de 3.5 pulgadas, introduce el disco y teclea:

DESINSTA ...y pulsa ENTER

El directorio **PCBASKET** queda borrado de tu disco duro y podrás volver a instalar el programa en cualquier otro PC siguiendo las instrucciones de instalación antes descritas.

3 CARGANDO PC BASKET.

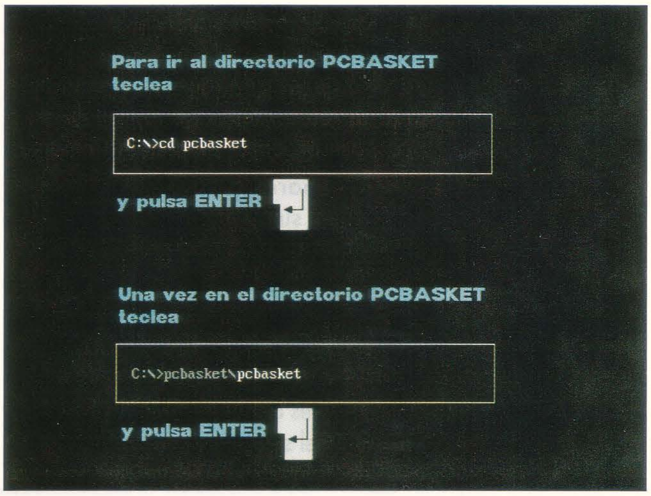
Para cargar **PC BASKET** desde el disco duro primero debes ir al directorio **PC BASKET**, para lo cual teclea:

CD PCBASKET ...y pulsa ENTER

Una vez en el directorio PCBASKET teclea:

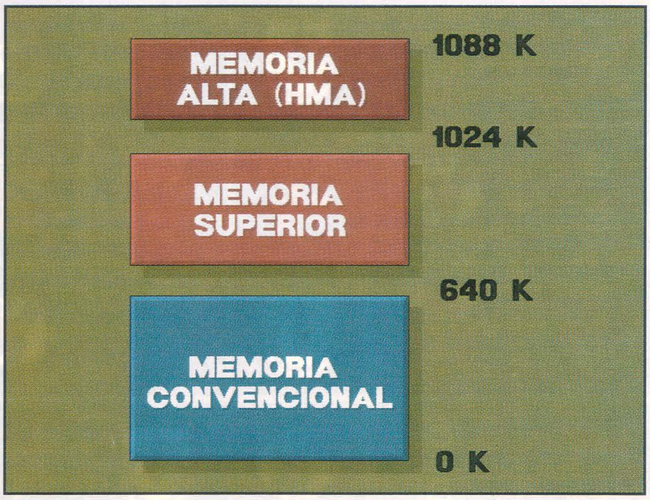
PCBASKET ...y pulsa ENTER

El programa se carga automáticamente apareciendo el menú de la protección por manual. Su funcionamiento se detalla en el punto 4.



MEMORIA CONVENCIONAL INSUFICIENTE.

El problema más habitual a la hora de ejecutar **PCBASKET** es la falta de memoria convencional.



Los ordenadores PC (AT,s ó superiores) disponen de 640K de memoria convencional, que se utiliza para ejecutar los programas del usuario.

La memoria convencional es utilizada por el sistema operativo, los programas residentes y los controladores (Drivers de ratón, tarjeta de sonido, CD-ROM, etc.) ocupando memoria de los 640K originales.

PC BASKET utiliza memoria convencional y requiere al menos 560K libres.

Si al ejecutar el programa aparece este mensaje:

Memoria convencional libre: (y un dato inferior a 560K.)

PC BASKET requiere un mínimo de 560K de memoria convencional libre.

No hay suficiente memoria convencional libre para ejecutar el programa, descargue su memoria de drivers y/o programas residentes.

Debes proceder a la desistalación de drivers o programas residentes, para lo cual modifica tus archivos AUTOEXEC.bat y CONFIG.sys.

Si dispones de MS DOS 5.0 ó 6.0 puedes situar el sistema operativo en memoria superior (aquella entre los 640K y los 1024K) dejando así más memoria convencional libre para **PC BASKET** y otros programas.

Es conveniente que consultes el manual de tu sistema operativo para realizar estas operaciones. Son sencillas y útiles de aprender para este y otros programas.

Si tienes cualquier duda a este respecto no dudes en consultar llamando a nuestro teléfono de ayuda al usuario registrado:

(91) 654 61 75

Horario: De 6 a 8 de la tarde y de Lunes a Viernes.

4 PROTECCION POR MANUAL.

Antes de comenzar, el programa te pregunta por el escudo que aparece en una posición determinada del cuadro impreso en la página anterior. Selecciona el escudo en la pantalla del ordenador y entra en el programa.

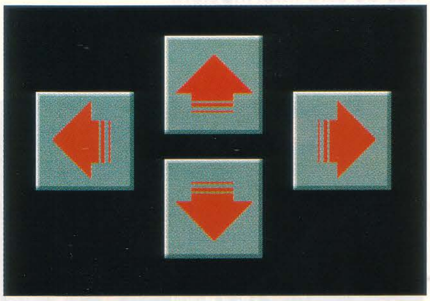
5 MANEJO DEL ENTORNO GRAFICO.

PC BASKET incorpora un potente entorno gráfico que permite un manejo sencillo e intuitivo.

Todas las opciones posibles se visualizan claramente en pantalla mediante iconos. Un ejemplo:

Seleccionando este icono el ordenador realiza impresión escrita de la información de la base de datos.

CON TECLADO:



Los iconos de dirección se controlan con los cursores.

En los menús selecciona cualquiera de las opciones presionando el número que le corresponde.

Para seleccionar una opción debes pulsar la tecla de la letra que aparece escrita en rojo en el icono (en monitores monocromo aparece más clara que el resto).

CON RATON:

Desplaza el cursor hasta el icono o menú que quieras seleccionar y presiona el boton izquierdo del ratón.

6 MENU PRINCIPAL.

Desde el menú principal puedes acceder a cualquiera de las tres grandes areas de **PC BASKET**:

1 BASE DE DATOS MULTIMEDIA.

Consulta la información de los equipos, plantillas, entrenador,palmarés.

2 ESTADISTICAS COMPARADAS.

Estudia y compara las estadísticas de cada uno de los jugadores y sus respectivos equipos.

3 PLAY-OFFS ´93 INTERACTIVOS.

Comienza o continúa los Play-Offs'93.

En el menú principal puedes salir al sistema operativo. Selecciona el icono MS-DOS o pulsa la tecla ESC. También puedes encender o apagar la música presionando simultaneamente las teclas CTRL y M.

IMPRESIONES.

Toda la información de la base de datos y los listados de estadística comparada puede ser impresa en papel.
Aparecerá el icono IMPRIMIR siempre que esté disponible esta opción.
Podemos elegir tipo de impresora:
1.- Genérica. (Otras.)
2.- Agujas. (Estandar EPSON.)
3.- Láser. (Estandar HP.)
4.- Fichero de disco (Printer.TXT)

7 BASE DE DATOS MULTIMEDIA.

La base de datos multimedia contiene toda la información de los mejores 8 equipos de los Play-Offs'93. El control se realiza mediante ratón o teclado y la presentación es totalmente gráfica.

PANTALLA DE SELECCION.

Aparecen los escudos de los 8 equipos. Al pasar con el cursor sobre cada uno de ellos, estos se remarcan. Si pulsamos el botón izquierdo del ratón pasaremos a la pantalla de presentación del club seleccionado. Si no dispones de ratón debes mover el recuadro con los cursores y pulsa ENTER para seleccionar.

CLUB.

Presenta los datos generales de cada club, su pabellón y aforo, presidente y patrocinador.
Desde esta pantalla accedemos a todos los datos del equipo y podemos seleccionar entre su palmarés y su plantilla.
También se pueden realizar impresiones de esta información.

PALMARES.

Presenta los datos de las competiciones y copas nacionales y europeas en las que el equipo ha participado o conseguido algún título. En la parte inferior de la pantalla aparece una gráfica donde vemos la clasificación de las 10 últimas ligas.
El programa permite comparar estos datos con cualquiera de los equipos. Pa-

ra ello selecciona el icono de comparativa, aparece una ventana con los distintos escudos, elige entre los 7 candidatos y visualiza en la pantalla los datos comparados.

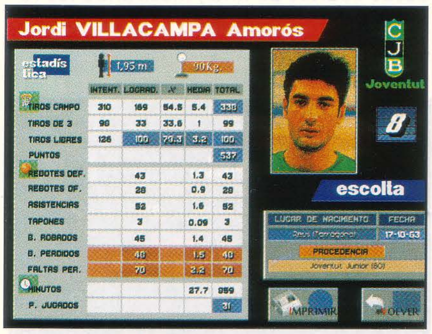
PLANTILLA.

Contiene los datos del entrenador y jugadores de cada equipo presentados en forma de fichas gráficas. Además de visualizarlas en pantalla puedes copiarlas en papel con tu impresora.

SELECCION.

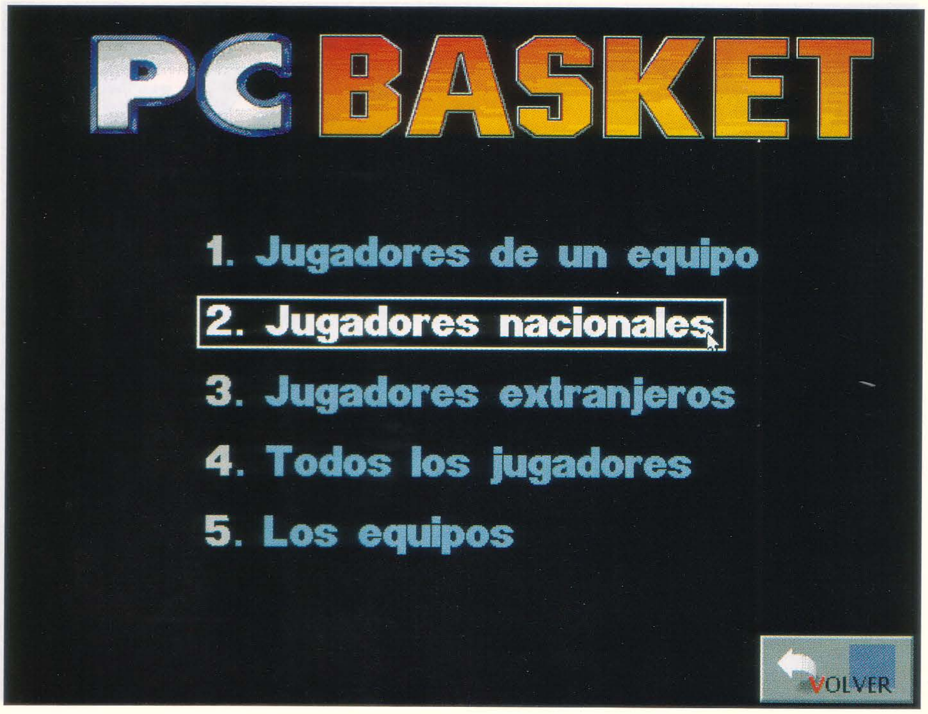
El modo de selección es muy sencillo. El programa presenta una pantalla con los nombres, número y demarcación de toda la plantilla, incluido el entrenador.

LAS FICHAS GRAFICAS.



Elige el jugador del que quieres recibir información y aparecerá en pantalla su ficha gráfica con toda la información: nombre completo, equipo, fotografía, lugar y fecha de nacimiento, procedencia, estadísticas...

En las fichas de los entrenadores se sustituye la estadística por su trayectoria profesional.



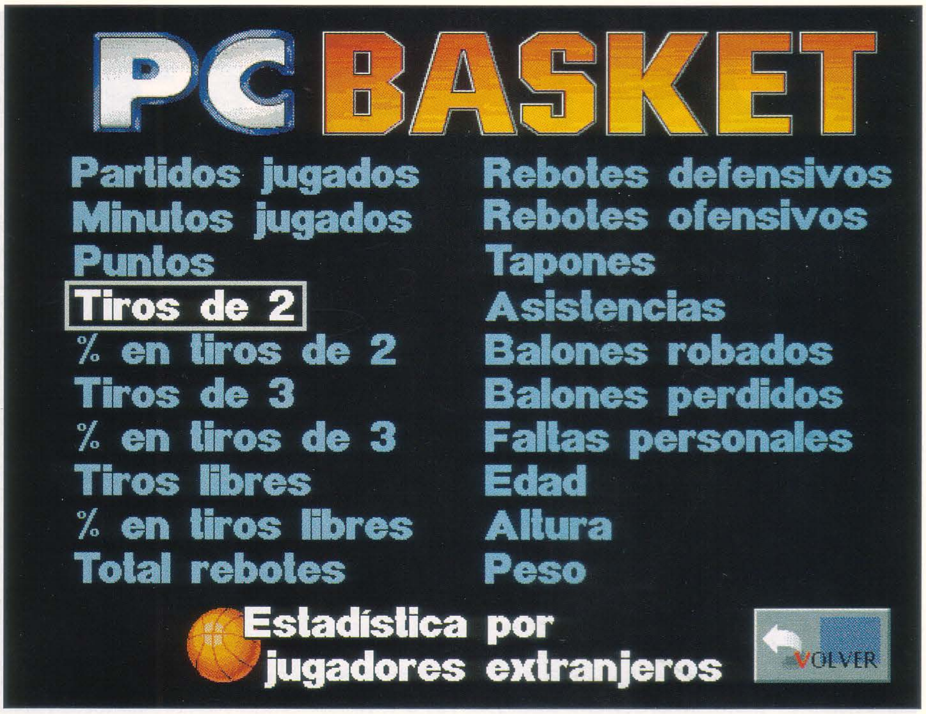
8 ESTADISTICA COMPARADA.

PC BASKET no sólo dispone de las estadísticas de los jugadores. También incorpora una potente utilidad para realizar comparativas entre los distintos equipos y jugadores. Aquiíes donde el ordenador demuestra su potencia frente a otras formas de almacenar y estudiar los datos.

OPCIONES.

En primer lugar debes seleccionar a quién vas a comparar. El programa te permite 5 opciones:

1.- Jugadores de un equipo: Compara a los jugadores de un mismo equipo.
2.- Jugadores Nacionales: Compara a los jugadores nacionales independientemente del equipo al que pertenezcan.
3.- Jugadores extranjeros: Igual al anterior pero con jugadores extranjeros.
4.- Todos los jugadores: Compara a todos los jugadores, nacionales y extranjeros de los 8 equipos.
5.- Los equipos: Compara los datos de los equipos. Puedes ver los datos de los jugadores sumados o bien su media.



Estadística de todos los jugadores: TIROS DE 2

	NOMBRE	EQUIPO	ALTURA	TIROS DE 2 CONSEG.	TIROS DE 2 POR PARTIDO	TIROS DE 2 INTENT.	% DE TIROS DE 2
1	MIDDLETON	Caja S.F.	2.04	287	9.26	444	64.64
27	THOMPSON	Joventut	2.03	96	3.10	204	47.06
28	MONTES	Caja S.F.	1.95	90	2.90	153	58.82
29	ANGULO	Natwest	1.94	84	2.80	161	52.17
30	CRESPO	Elosúa León	2.01	83	2.68	161	51.55
31	VECINA	Estudiantes	2.05	80	2.58	160	50.00
32	HOPSON	Natwest	1.83	79	4.94	157	50.32
33	A. ARCEGA	Natwest	1.84	75	2.88	134	55.97
34	ORTIZ	Coren Orense	2.06	73	2.35	160	45.62
35	BIRIUKOV	Real Madrid	1.94	70	2.26	134	52.24
36	ESTELLER	Barcelona	1.92	70	2.26	140	50.00
37	CARGOL	Real Madrid	2.05	69	2.23	118	58.47
38	R. JOFRESA	Joventut	1.83	68	2.27	134	50.75
39	CVJETICANIN	Estudiantes	1.98	64	2.13	104	61.54
40	PEREZ	Coren Orense	1.89	60	1.94	113	53.10
41	EPI	Barcelona	1.99	59	2.27	112	52.68
42	ALDAMA	Natwest	2.13	59	2.46	109	54.13
43	MONTERO	Barcelona	1.93	55	1.77	103	53.40
44	ALVAREZ	Natwest	1.87	55	2.39	26	211.54
45	SIMPSON	Real Madrid	2.03	52	1.93	86	60.47
46	ANTUNEZ	Real Madrid	1.84	52	1.68	104	50.00

Si seleccionamos el número del jugador, sus datos aparecen en la cabecera; de este modo podemos compararlos con los del jugador situado en primera posición del listado.

CRITERIOS.

Una vez que hemos seleccioinado a quién comparar debemos elegir el criterio. En la pantalla de selección aparecen 20 diferentes.

La comparativa se realiza mediante un listado que coloca de más a menos o de mayor a menor a los jugadores o equipos según el criterio seleccionado. Todos los listados de comparativas pueden ser impresos.

LAS MINIFICHAS.

Si quieres recibir información ampliada de un jugador en cualquiera de los listados de comparativa debes seleccionar, apareciendo una minificha con sus datos, fotografía y estadística.

9 PLAY-OFFS'93 INTERACTIVOS.

SELECCION DE EQUIPO.

En primer lugar debes elegir el equipo con el que quieres jugar. Aparecen en pantalla los escudos de los ocho equipos que han jugado los cuartos de final. Selecciona uno de ellos y comienza los Play-Offs´93 por el título.

Jugarás todos los partidos de tu equipo. El resto de partidos y resultados serán facilitados por el ordenador.

CUADRO DE ENFRENTAMIENTOS.

Una vez elegido tu equipo aparece en pantalla el cuadro de enfrentamientos desde cuartos de final, mostrando los resultados y parpadeando tu próximo partido.

Llegaremos a esta pantalla al final de cada partido y hasta que nos eliminen o lleguemos a la final.

Desde esta pantalla podemos acceder a la base de datos para consultar cualquiera de las estadísticas de los jugadores

GRABAR O CARGAR UN PLAY-OFF.

Siempre que veas este icono tienes la posibilidad de grabar o cargar una posición del Play-Off.

Es importante que salves tu posición cada vez que ganes un partido o una eliminatoria. De esta forma no tendrás que comenzar de nuevo cada vez que te eliminen. También puedes salvar distintos Play-Offs donde hayas elegido distinto equipo, ¡¡ o es que nunca has pensado ser el entrenador del equipo que menos te gusta !!.

El icono de disco aparece en el cuadro de enfrentamientos, antes de empezar un partido y al terminarlo.

Puedes grabar tu posición o cargar un Play-off que hayas grabado previamente.

Cuando seleccionamos el icono nos aparece la ventana de control de disco. Indica qué fichero quieres salvar o cargar. Hay 10 ficheros diferentes numerados del 0 al 9, seleccionalos con el ratón o con la tecla del número correspondiente.

La opción «grabar» nos salva nuestra posición y la de los demás equipos en un Play-Off.

La opción «cargar» nos recupera una posición previamente grabada.

El programa también nos indica cuándo ha sido el último uso de cada fichero.

TIPOS DE PARTIDO.

Al comenzar cada partido el programa nos presenata una pantalla donde nos informa sobre el encuentro:

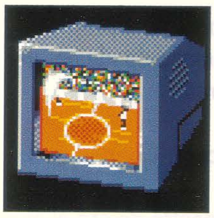
1.- Qué eliminatoria es: Cuartos de final, semifinal y final.
2.- Qué partido es dentro de esa eliminatoria.
3.- Resultados previos de la eliminatoria si no es el primer partido.
4.- Uniformes de cada equipo.

En este momento podemos seleccionar:

-Tiempo de duración: 4, 8, 16 y 40 minutos. Incrementa o disminuye con las flechas, usando el ratón o los cursores.
-Tipo de partido. Tienes 3 opciones:

1. Resultado:
Dependiendo del quinteto inicial que seleccionès, el programa calcula el resultado, considerando la estadística de cada equipo e introduciendo variables de cancha (hinchada a favor o en contra) y aleatorias.

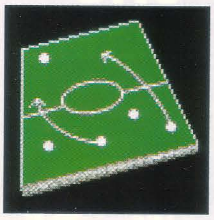
2. Visionado:



Ves el partido en la pantalla del ordenador como si fuera una retransmisión de televisión. Puedes ver las oscilaciones del resultado, los jugadores que encestan y cometen personales.

El resultado depende de las variables antes mencionadas.

3. Interactivo:



Asumes el papel de entrenador de tu equipo favorito. El partido se convierte en interactivo y puedes tomar las decisiones clave. Siguen pesando las estadisticas de los equipos en cancha, pero puedes realizar cambio de jugadores, pedir tiempos muertos, elegir tipo de jugada, elegir el mejor momento para tirar a canasta, etc. En esta opción tomas el control y el éxito o derrota de tu equipo queda en tus manos.

COMIENZA UN PARTIDO.

En los partidos tipo resultado y visionado primero debes decidir su duración. A continuación aparece la pantalla de decisiones, donde debes elegir tu quinteto inicial. En el primer tipo verás el resultado, y en el segundo la retransmisión del partido. Los resultados dependen de las variables antes mencionadas.

En la opción de partido interactivo eliges la duración, a continuación el quinteto inicial en la pantalla de decisiones y, finalmente, entas en el partido.

PANTALLA DE DECISIONES.

El programa presenta la pantalla de decisiones cada comienzo de partido. En las opciones de resultado y visionado sólo podemos decidir el quinteto inicial, pero en el interactivo también accederemos a ella en:

1.- Comenzar un partido:
Podemos realizar la elección de nuestro quinteto inicial y comparar su estadística con el equipo contrario. También elegimos la jugada con la que queremos comenzar el partido. Hay 8 diferentes. En la sección de estrategias se comenta la importancia de esta opción.

2.- Mitad de partido:
Nos permite realizar cambios del quinteto que va a saltar a la cancha. El cansancio de los jugadores está a cero gracias al descanso. No podemos elegir jugada al haber comenzado el partido atacando nuestro equipo.

3.- Cambios:
Nos permite realizar cambios del quinteto en cancha. Podemos observar el cansancio de los jugadores y la compartativa con el equipo contrario para poder tomar nuestras decisiones con toda la información en nuestra mano.

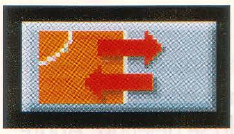
4.- Tiempos muertos:
En los tiempos muertos además de realizar cambios, la pantalla de decisiones nos permite elegir la jugada con la que queremos continuar el partido.

5.- Eliminación de un jugador:
Para sustituir al jugador eliminado.

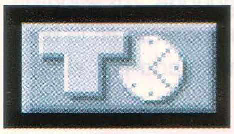
EL PARTIDO INTERACTIVO.

Una vez que hemos decidido la duración y el quinteto inicial comenzamos el partido. Nuestra posición es la de entrenador y debemos tomar las principales decisiones durante el encuentro.

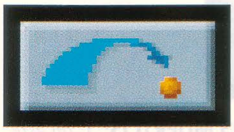
OPCIONES DE UN PARTIDO INTERACTIVO.



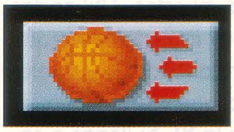
CAMBIO: *Cuando la jugada esté parada el programa te permite hacer cambios en el quinteto en cancha.*



TIEMPO MUERTO: *Selecciona tiempos muertos. El programa te los concederá sólo cuando las jugadas estén paradas.*



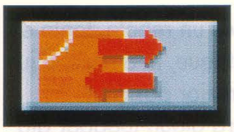
TIRAR: *En las jugadas en las que ataque tu equipo puedes decidir el mejor momento para tirar a canasta.*



CUBRIR/TAPON: *En las jugadas en las que defiendes debes decidir el mejor momento para cubrir y taponar.*

PAUSA /ABORT: *Puedes para el partido cuando lo desees. En este momento puedes ver tu equipo o abortar el Play-Off.*

JUGADAS DE ATAQUE.



ICONO DE TIRO
Se selecciona con el ratón o con la tecla ESPACIO. Lanza a canasta en el momento que veas una opción clara de tiro. Mantén pulsado para que tu jugador salte lo más arriba posible y suelta antes de que inicie el descenso. En ese momento las posibilidades de encestar son máximas.

Empezamos poniendo el balón en marcha. Tu equipo tiene la posesión del balón y los jugadores van entrelazando la jugada.

Cada jugada tiene mejores y peores opciones de tiro. Es importante que te familiarices con ellas para realizar el tiro en el momento más adecuado.

Cuando la opción de tiro es clara nuestro jugador dispone de la máxima posibilidad de encestar de acuerdo con la estadistica de la base de datos. Cuando la opción no es tan clara, el porcentaje de acierto se va reduciendo.

Tu habilidad para aprovechar las mejores opciones es fundamental para que los jugadores rindan al máximo.

JUGADAS DEFENSIVAS.

ICONO DE TAPÓN
Se selecciona con el ratón o con la tecla ESPACIO. Permite cubrir y taponar al jugador contrario en el momento que lance a canasta.Mantén pulsado para que tu jugador se eleve más en el salto y dificulte el tiro al máximo.

El equipo contrario tiene la posesión del balón. Debemos estar atentos a sus opciones de tiro y taponarles en los momentos adecuados.

Si el jugador contrario tira sin oposición su porcentaje de acierto será el máximo dependiendo de la estadística de la base de datos. Si esta cubierto su efectividad queda reducida, incrementándose las posibilidades de fallo. Si mantenemos las dificultades de tiro hasta el final y deben tirar sin opción clara, las posibilidades de fallo serán mayores.

REBOTES.

Cuando se produce un rebote, tanto en defensa como en ataque, lo atrapa el jugador que esté en mejor posición.

Si el rebote es para algún jugador atacante, la jugada comienza de nuevo con los 30 segundos completos.

PERSONALES.

En el transcurso del partido se pueden cometer faltas personales, tanto en ataque como en defensa.

¿Cómo se cometen en ataque?
Tirando a canasta y teniendo a nuestro defensor con la posición ganada cerca de nosotros. Elige opción de tiro cuando más clara sea ésta y no esté el defensor encima de nosotros.

¿Cómo se cometen en defensa?
Cuando presionamos demasiado al atacante; con más posibilidades cuanto más cerca estemos de él. Los tapones deben ser en su momento, más que en todo momento.

Eliminación de un jugador:
Si algún jugador llega a las 5 personales es eliminado. Aparece la pantalla de decisiones y podemos sustituirle y realizar otros cambios.

TIROS LIBRES.

Cada vez que se comete una falta personal se lanzan tiros libres.

No se mantiene la regla del baloncesto de esperar a la octava de equipo par hacer el producto más atractivo y considerando la opción de elegir un partido de poco tiempo.

¿Cómo tirar los tiros libres?
Los jugadores se colocan en su posición en la bombilla. El jugador que va a lanzar espera botando el balón a que des la orden de tirar.

Aparece un indicador móvil que pasa por encima de la canasta. Su velocidad depende del porcentaje de acierto en tiros libres del jugador: a mayor acierto, menor velocidad. Tienes que tener precisión y buenos reflejos para tirar cuando el indicador esté justo encima de la canasta. En este momento tus posibilidades de encestar son máximas.

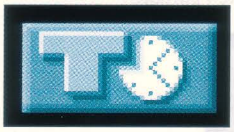
CAMBIOS.

ICONO DE CAMBIOS: *Seleccionando este icono podemos pedir combios cuando el juego esté detenido.*

Puedes realizar tantos cambios como quieras. Selecciona la opción con el icono cuando la jugada se detenga. Aparece la pantalla de decisiones: realiza los cambios y continúa el partido.

Es importante que tengas en cuenta el cansancio de los jugadores. Las estadísticas de aciertos que aparecen en la base de datos se verá mermada por el cansancio.

TIEMPOS MUERTOS.



ICONO DE TIEMPOS MUERTOS: *Con este icono puedes pedir tiempo muerto.*

En cada parte del partido puedes seleccionar dos tiempos muertos. Utilizarlos correctamente es muy importante porque además de realizar cambios puedes elegir la jugada con la que vas a continuar el juego. (De la 1 a la 8). Si llegas a conocerlas bien, esta opción será fundamental para obtener puntos decisivos.

PAUSA-ABORT.

PAUSA-ABORT: *Con el icono STOP puedes parar y abandorar el partido.*

En cualquier momento puedes parar el partido. Visualizas una pantalla en la que ves el status de tu quinteto en cancha comparado con el contrario. Puedes continuar cuando quieras con la opción VOLVER.

También puedes abandonar el Play-Off con la opción ABORT. El programa te pedirá confirmación ya que pierdes tu posición en el Play-Off y vas al menú principal desde donde puedes salir al sistema operativo.

INDICADORES.

En la zona inferior izquierda de la pantalla aparecen dos indicadores:

-El número de jugada que se está produciendo

-Los nombres de los jugadores: el que tiene la pelota y el que le defiende.

ESTRATEGIA EN LOS PARTIDOS INTERACTIVOS.

En los partidos interactivos te sientas en el banquillo de tu equipo favorito para vencer en los Play-Offs por el título. Es fundamental que en cada momento tomes las decisiones adecuadas: quinteto inicial, cambios, opciones de tiro, tapones en defensa. Seguir una adecuada estrategia es fundamental.

Aquí tienes algunas ideas de una estrategia adecuada:

-Empieza siempre con tu quinteto de lujo. Las estadísticas comparadas de cada uno de ellos las tienes como opción en la base de datos. Estudiarlas es muy importante.

-Estáte muy atento al cansancio y personales de tus jugadores estrella. Realiza los cambios en los momentos adecuados.

-Tienes dos tiempos muertos por cada parte del partido. En ellos puedes decidir la jugada con la que vas a continuar el partido. Si vas conociendo bien las jugadas y eliges los tiempos muertos en momentos clave tendrás las máximas opciones de conseguir puntos. Por ejemplo: deja descansar a tu mejor alero, pide un tiempo muerto, elige la jugada de opción de tiro exterior y tendrás los tres puntos casi en tu marcador.

-Ten en cuenta a qué equipo te enfrentas. No es lo mismo hacerlo contra al Barcelona que contra el Nat West, ya que cada uno tiene sus puntos fuertes y débiles. Intenta contrarrestar unos y aprovecharte de los otros.

-Estudia y aprende las jugadas. Están basadas en partidos reales. Conocer las opciones de tiro es muy importante para sacar el máximo provecho de los porcentajes de acierto de tus jugadores.

-Estar atento a las opciones de tiro del contrario reduce sus porcentajes de acierto. Es tan importante un buen ataque como una buena defensa.

FIN DE PARTIDO.

Acabado el partido, ya sea en modo resultado, visionado o interactivo, el ordenador te presenta el resultado en la pantalla. Aparece el cuadro de enfrentamientos con los resultados de las demás eliminatorias y parpadea tu nuevo partido.

PC BASKET

CUARTOS DE FINAL Y SEMIFINALES.

Tanto para cuartos de final como para semifinales la eliminatoria es al mejor de 3 partidos

El cuadro de enfrentamientos te indica el resultado de tu eliminatoria al final de cada partido y tu próximo rival si superas la eliminatoria.

LA FINAL.

Superada la semifinal aparece un cuadro de enfrentamiento nuevo.

Ya sólo aparecen los dos equipos finalistas y la eliminatoria es al mejor de 5 partidos.

La mecánica de la final es la misma que anteriormente: decides tiempo y tipo de partido y al finalizar el encuentro ves el resultado en la pantalla.

GANAR LA LIGA.

Y por supuesto si ganas la Liga el programa y la afición te rendiran los honores que mereces.

¡¡Suerte!!.

10 CARACTERISTICAS TECNICAS.

En el diseño, desarrollo y producción de PC BASKET hemos utilizado las más modernas técnicas de programación.

Destacan las DM´s GFXs v2.0, herramienta para la creación de potentes bases de datos gráficas. Desarrollada por el equipo de ingenieros de software de DINAMIC MULTIMEDIA, la version 2.0 utilizada en PC BASKET incluye todas la mejoras incorporadas en1993:

- **Fundidos por interrupciones.**
- **Rutinas de impresión en pantalla.**
- **Realización de "scroll" más suave.**
- **Rutinas especificas 386/486.**

ALGUNOS DATOS DE INTERES SOBRE PC BASKET

Extensión del programa sin comprimir: 3 Megabytes.

Extensión del programa comprimido: 1 Megabite.

Número de animaciones diferentes: 250.

Número de fichas gráficas: 88

Posibilidades de estadística comparada:100

Posibilidades de palmarés comparado:56

Horas lineales dedicadas al desarrollo del producto: 3.456.

PC BASKET utiliza en conjunción con las GFXs los ficheros DFG (Dinamic Fast Graphics), que permiten acelerar la gestión gráficos tanto en memoria como en pantalla.

La rutina de musicas DSS (Dinamic Sound Sistem) también hace su debut en **PC BASKET**. Permite ejecutar la melodía tanto en el "speaker" como en tarjetas de sonido Sound Blaster.

Hemos realizado mejoras en las rutinas de impresión incorporando cuadros y letras en negrita (en las impresoras que lo permiten)

En definitiva, **PCBASKET** es un gran avance sobre productos anteriores de **DINAMIC MULTIMEDIA**.

Desde ya estamos trabajando para seguir ofreciendo la máxima calidad en próximos productos Multimedia-Interactivos.

PROGRAMADORES.

En **DINAMIC MULTIMEDIA** siempre estamos dispuestos a evaluar tu programa, ya sea un proyecto acabado o en fase de producción.

Los programas pueden ser utilidades, herramientas de programación, entretenimiento., rutinas,...y también diseños gráficos, músicas, dibujos, comics, guiones, etc.

Si estás interesado en enseñarnos tu tabajo no lo dudes y ponte en contacto con nosotros.

USUARIO REGISTRADO

Junto con **PCBASKET** se incluye una tarjeta respuesta para que te conviertas en usuario registrado.

Dedica unos segundos a completar y enviar la ficha. Es tan sencillo como importante.

Como usuario registrado tendrás acceso a la línea telefónica de consultas sobre el programa, garantía para discos defectuosos, envío de disquettes en formato 5.25" ó 3.5" baja densidad.

Tendrás posibilidad de recibir información acerca de nuevos productos, ofertas especiales y proyectos futuros que te mantendrán al día de todas las tecnologías Multimedia, incluido el CD-ROM.

Teléfono de consulta para usuarios registrados:

Horario: De 6 a 8 de la tarde y de Lunes a Viernes.

Teléfono de ayuda al usuario registrado: (91) 654 61 75

¡ATENCION!, OFERTAS.

TIENES 9 TIENDAS CENTRO MAIL

Con las mejores ofertas, últimas novedades y un montón de periféricos para tu PC.

CENTRO MAIL MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25
CENTRO MAIL MADRID — MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79
CENTRO MAIL BARCELONA — C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10
CENTRO MAIL ZARAGOZA — CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Planta Alta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71
CENTRO MAIL SALAMANCA — C. TORO, 84 SALAMANCA. TEL: 26 16 81
CENTRO MAIL SEVILLA — C. LAS MORERILLAS Dos Hermanas (SEVILLA) TEL: 566 76 64
CENTRO MAIL MALAGA — C. ALEMANIA, 5 Fuengirola (MALAGA) ¡NUEVO! CENTRO
CENTRO MAIL BURGOS — AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47 ¡NUEVO! CENTRO
CENTRO MAIL MADRID — EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR, SECTOR PUEBLOS) Tres Cantos (MADRID) ¡NUEVO! CENTRO

TAMBIEN PUEDES HACER TU PEDIDO POR TELEFONO

91 3802892

2X1 PC 3 1/2

ELIGE DOS JUEGOS Y PAGA SOLAMENTE EL DE MAYOR IMPORTE. EL OTRO ES DE REGALO

LARRY I P.V.P.- 6.650
F 14 TOM CAT P.V.P.- 4.625
SHADOW SORCERER P.V.P.- 4.625
F 15 II P.V.P.- 7.700
HEART OF CHINA P.V.P.- 8.700
SPACE QUEST IV P.V.P.- 7.700
BLACK CROWN P.V.P.- 6.150
EL PADRINO P.V.P.- 5.650
BUSH BUCK P.V.P.- 5.990
ELVIRA P.V.P.- 4.995
SHANGAI II P.V.P.- 6.150
ESPAÑA 92 P.V.P.- 2.995
KNIGHTS OF THE SKY P.V.P.- 6.150
M1 TANIC PLATOON P.V.P.- 7.200

OFERTAS OFERTAS OFERTAS OFERTAS

QUEST AND GLORY — Cadaver, Iron Lord, Midwinter, Bloodwich — P.V.P. - 1995
AIR COMBAT — Gunship, Falcon, Fighter Bomber — P.V.P. - 1995
EXITOS PC 2 — Game over, Game over II, Army Moves, Navy Seals, Freddy Hardest, Freddy Hardest II, Aventura original, Aventura espacial — P.V.P. - 1995
4D BOXING P.V.P. - 1495
4D DRIVING P.V.P. - 1495
POPULOUS P.V.P. - 1495
MIG 29 P.V.P. - 1495
5 GREAT GAMES — Xenon 2, Pro Tennis Tour, Night Hunter, Super Ski, Chicago 90 — P.V.P. - 1995
MAGABOX 2 — Navy Moves, After the War, Satan, Narco Police, Magaphoenix, Hammer Boy — P.V.P. - 1995
MULTISPORTS 2 — Aspar, Michel, Pole Position, Mundial Football, Basket Master, Golden Basket — P.V.P. - 1995
ATOMINO P.V.P. - 1495
ACES OF THE GREAT WAR P.V.P. - 1495
BUDOKAN P.V.P. - 1495
TEAM SUZUKI P.V.P. - 1495

NOVEDADES

ALONE IN THE DARK P.V.P.- 5150
BEST OF THE BEST P.V.P. - 4995
I.J. FATE OF ATLANTIS P.V.P. - 6150
LEMMINGS 2 P.V.P. - 4990
M. JORDAN IN FLIGHT P.V.P. - 4990
MONKEY ISLAND 2 P.V.P.- 6995
SENSIBLE SOCCER P.V.P. - 4990
SHERLOCK HOLMES P.V.P. - 7990
SPELL CRAFT P.V.P. - 6990
STRIKE COMMANDER P.V.P.- 7990
VEIL OF DARKNESS P.V.P. - 6990
X-WING P.V.P. - 6650

VENTA POR CORREO MAIL VxC

Envía este cupón a MAIL VxC, Sta. María de la Cabeza,1. 28045 Madrid

NOMBRE Y APELLIDOS........
DIRECCION COMPLETA........
POBLACION........ PROVINCIA........
C.P. .... MODELO DE CONSOLA........
TELF .... Nº CLIENTE .... NUEVO CLIENTE ☐
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO	TOTAL

PCBASKET

GASTOS ENVIO 250
TOTAL ....

PCBASKET

EQUIPO DE DISEÑO

Base de datos y estadísticas comparadas:
Carlos Abril
Partidos interactivos:
Juan Carlos García
y True Emotions
Gráficos y digitalizaciones:
Snatcho
Música (melodía):
Jasé A. Martin
Música (DSS):
Ricardo Puerto
Efectos sonoros
Sound Blaster:
Alejandro Luengo
Documentación:
Gaby Ruiz
Ilustración:
Angel Luis González
Director de arte:
Jesús Caldeiro
Fotografías
base de datos:
Juan Carlos Hidalgo
Carlos Candel
Jorge Gombau
Estadísticas:
GIGANTES del basket
PCBASKET es una producción de
Victor Ruiz para **DINAMIC MULTIMEDIA, S.A.**

GARANTIA

PCBASKET *está fabricado de acuerdo a los máximos niveles de calidad.*
Si tienes poblemas para instalar el programa en tu ordenador según indican las instrucciones de instalación detalladas en el punto 2 y crees que el producto es defectuoso, remítenos el disquete por correo certificado indicandonos tus datos personales. El disquete será repuesto a vuelta de correo sin ningún coste.

Importante:
Si no eres usuario registrado no olvides remitirnos junto al disquete defectuoso la tarjeta de registro.

COPYRIGHT

PCBASKET
está producido y editado por
DINAMIC MULTIMEDIA, S.A.

PCBASKET *versión 1.0/Play-Offs´93. Abril 1993.*

COPYRIGHT 1993
DINAMIC MULTIMEDIA,S.A.
Aviso Legal:
Prohibida la reproducción, transmisión y alquiler de este programa sin la autorización expresa y por escrito de
DINAMIC MULTIMEDIA,S.A.

DINAMIC MULTIMEDIA

C/ Ciruelos,4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID

SUGERENCIAS PARA LA VERSION 2.0 DE PC BASKET

Nombre y apellidos:..
Dirección:..
Localidad:...Provincia:...
Codigo postal:....................................Teléfono:...............................Edad:........
¿Eres usuario registrado? ❑Si ❑No Modelo de PC ❑286 ❑386 ❑486

Sobre la base de datos:

Sobre la estadística comparada:

Sobre los Play-Offs interactivos:

Otras: (Presentación, manual, facilidad de uso, etc.)

LINEA DIRECTA

PCBASKET es un programa abierto que intentamos mejorar versión a versión. Si contamos con la ayuda de todos vosotros el resultado será más interesante y fructífero.

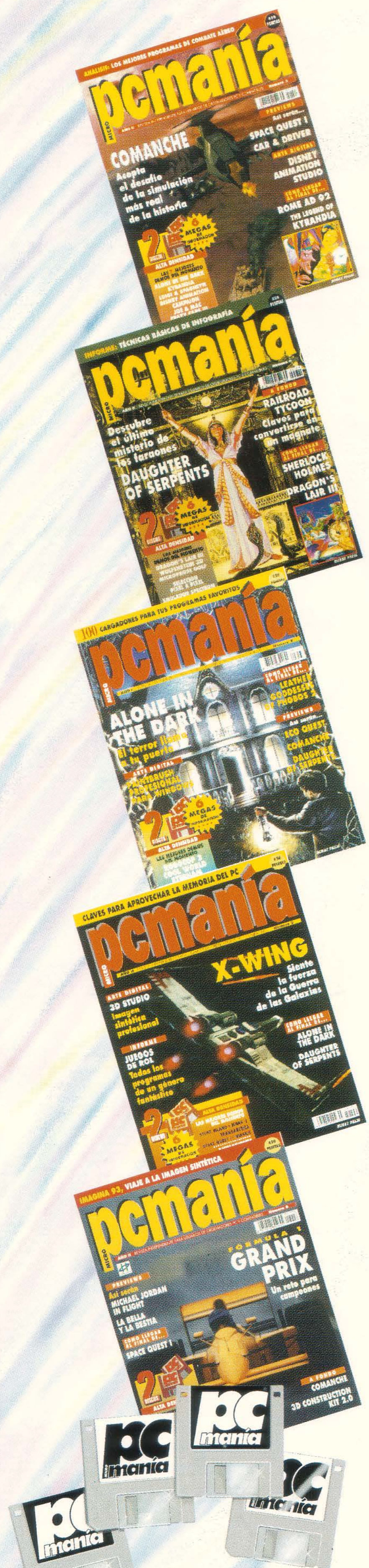
Para ello os invitamos a que seáis nuestros mejores críticos y nos enviéis por escrito vuestras puntos de vista, sugerencias, ideas y críticas para incorporar a la versión 2.0.

Escribe a **DINAMIC MULTIMEDIA**
(Puedes utilizar fotocopias del cupón)

Sugerencias **PCBASKET** versión 2.0
C/Ciruelos,4
San Sebastián de los Reyes.
28700 Madrid.

Si quieres jugar en serio...

Apuesta por PCMANÍA



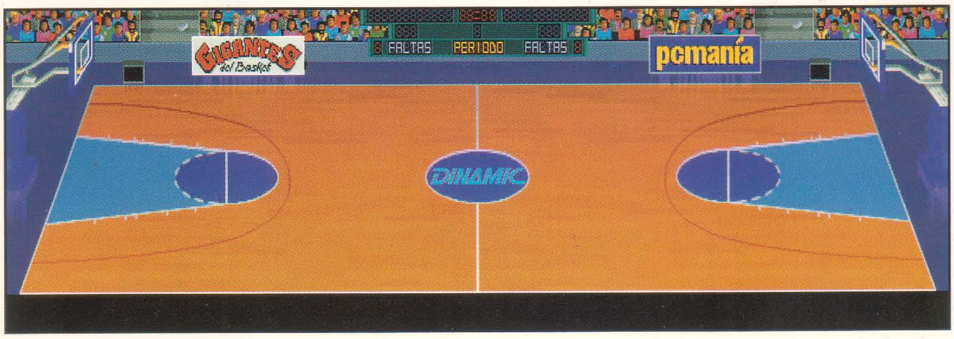
Un amplio equipo de expertos valoran y comentan mes a mes los últimos lanzamientos en el mundo del software. Exclusivas, entrevistas, grandes reportajes..., están esperándote para que seas el primero en descubrir el fantástico universo creado sólo para tu PC.

¡¡ La única revista para PC del mundo que incluye 2 DISCOS DE ALTA DENSIDAD con el mejor software del momento!!

6 MEGAS DE INFORMACIóN CADA MES MICRO pcmanía

Presentamos el programa de baloncesto más completo para ordenadores Pc y compatibles

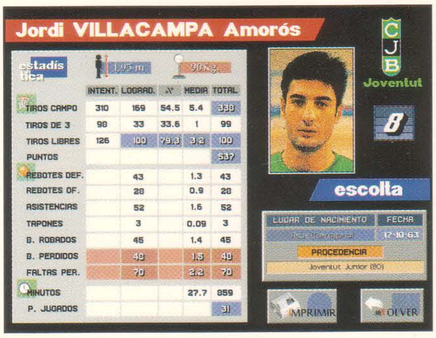
Con una Base de Datos Interactiva de los mejores equipos de la Liga 92-93



Espectaculares gráficos VGA, animaciones digitalizadas, músicas y efectos sonoros para Speaker y Sound-Blaster te trasladan a una auténtica cancha de baloncesto.

Los iconos de acciones te permiten un manejo sencillo e intuitivo.

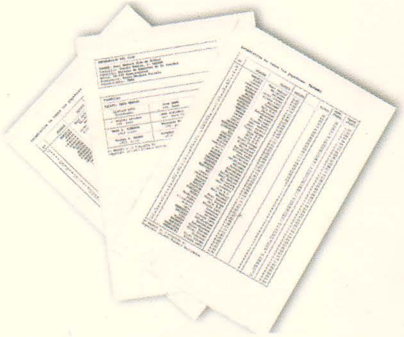
Elige equipo entre los 8 mejores de los Play-Offs 93'.



Consigue información detallada de todos los jugadores y entrenadores en 88 fichas gráficas.

Compara los palmarés de los equípos, tienes hasta 56 posibilidades diferentes.

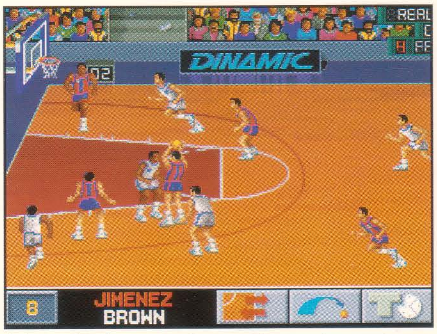
Compara las estadísticas de los jugadores o sus equipos según 20 criterios diferentes.



Visualiza en pantalla los listados comparados o realiza copias impresas en papel.

Participa en los Play-Offs por el título en cuartos de final, semifinales y final.

Selecciona quinteto inicial, cambia jugadores, pide tiempos muertos, elige jugada…



Tomas las decisiones, los partidos son interactivos y tú el entrenador de tu equipo favorito.

DINAMIC MULTIMEDIA

Producido por DINAMIC MULTIMEDIA para sacar el máximo partido a tu PC.

PC Basket
Pentacrom, S.L.-Miguel Yuste, 33.-D.L. M-13764-1993